



Fichas de Combate

AÇÃO LIVRE



Fichas de Combate

AÇÃO LIVRE



Fichas de Combate

AÇÃO LIVRE



Fichas de Combate

AÇÃO LIVRE



Fichas de Combate

CONDIÇÃO



Fichas de Combate

CONDIÇÃO



Fichas de Combate

CONDIÇÃO



Fichas de Combate

CONDIÇÃO

Ação Livre

Agachar

Se estiver em pé, você terá a opção de se agachar *no início* do seu turno, tornando-se um alvo menor para os ataques à distância, mas isso o deixará mais lento. Agachado, não é possível fazer uma disparada.

Você, já agachado, pode se levantar com uma ação livre no início do seu turno.

Ataque: -2

Alvo: -2

Defesa: Normal.

Movimento: 2/3 do normal.

pág. MB363

Ação Livre

Deixar Cair um Item

Um personagem pode deixar cair qualquer objeto “preparado” a qualquer momento durante uma manobra. Se ele estiver se movendo, pode deixar o objeto cair em qualquer lugar ao seu alcance ao longo do deslocamento.

pág. MB363

Ação Livre

Falar

O personagem *sempre* pode falar. Se o Mestre quiser ser realístico, ele deve permitir somente uma frase por segundo... mas normalmente é mais divertido ignorar esta limitação!

pág. MB363

Ação Livre

Manter Mágicas ou Poderes Psíquicos

Enquanto o personagem estiver ativo, ele pode manter uma mágica ou poder psíquico contínuo, independente do que mais estiver fazendo.

pág. MB363

Condição

0 PV ou Menos

Você corre o risco de desmaiar a qualquer hora.

Faça um teste de HT no início do seu próximo turno, com uma penalidade de -1 para cada *múltiplo inteiro* negativo de seu PVInicial (ex.: $-2 \times PV = -2$; $-4 \times PV = -4$).

Se tiver sucesso, ele poderá agir normalmente, mas terá de refazer o teste a *cada turno* para continuar agindo.

Se fracassar, o personagem ficará inconsciente.

pág. MB419

Condição

Menos de 1/3 dos PV

Você cambaleia por causa dos ferimentos.

Reduza pela *metade* seu Deslocamento e sua Esquiva atuais (arredondando para cima).

pág. MB419

Condição

Ferimento Grave

A lesão que, *sozinha*, causa a perda de mais da *metade* do PVI-nicial do personagem é um “ferimento grave”.

Você terá de tentar imediatamente um teste de HT para não ser nocauteado ou atordoado. Se tiver sucesso, não sofrerá penalidade alguma, além do choque habitual (pág. MB419). Se fracassar, ficará atordoado, cairá no chão (se já não estava deitado) e deixará cair qualquer coisa que estiver segurando. Se fracassar por uma margem de 5 ou mais ou sofrer uma falha crítica, você perderá a consciência!

pág. MB420

Condição

0 PF ou Menos

Você está à beira de um colapso.

Se sofrer mais fadiga, cada PF perdido também resultará na perda de 1 PV. Para fazer qualquer coisa diferente de conversar ou descansar, você precisa fazer um teste de Vontade.

Em caso de *sucesso*, você age normalmente. Você ainda pode usar PF para operar mágicas, etc., e se estiver se afogando, pode continuar buscando ar. Em caso de *fracasso*, cai por esgotamento, incapacitado, e não pode fazer mais nada até alcançar um valor positivo de PF. Numa *falha crítica*, você deve fazer imediatamente um teste de HT. Se fracassar, sofre uma parada cardíaca.

Em **-1×PF**, o limite, você perde a consciência.

pág. MB426

GURPS®

Fichas de Combate

MANOBRA

GURPS®

Fichas de Combate

CONDIÇÃO

GURPS®

Fichas de Combate

MANOBRA

GURPS®

Fichas de Combate

MANOBRA

GURPS®

Fichas de Combate

MANOBRA

GURPS®

Fichas de Combate

MANOBRA

GURPS®

Fichas de Combate

MANOBRA

GURPS®

Fichas de Combate

MANOBRA

Condição

Menos de 1/3 dos PF

Você está muito cansado. Divida seu Deslocamento, Esquiva e ST pela metade (arredondado para cima). Isso não afeta as características baseadas na ST, como PV e dano.

pág. MB426

Manobra

Fazer Nada

Se você for atacado antes de ter a chance de escolher uma manobra — geralmente no início do combate —, suponha que esteja realizando a manobra Fazer Nada.

Defesa Ativa: Qualquer.

Movimento: Nenhum.

pág. MB364

Manobra

Fazer Nada (Atordoamento Mental ou Surpreso)

As defesas ativas sofrem uma penalidade de -4 e você não pode bater em retirada. Ficará limitado a Fazer Nada até seu próximo turno.

Ao *final* do turno, você fará um teste de IQ para tentar se recuperar. Se tiver sucesso, ele vai se recuperar no final do turno, ou seja, continuará sem Fazer Nada neste turno, mas poderá agir normalmente no turno seguinte.

Defesa Ativa: Qualquer, penalizada em -4.

Movimento: Nenhum.

pág. MB364

Manobra

Fazer Nada (Atordoado)

As defesas ativas sofrem uma penalidade de -4 e você não pode bater em retirada. Ficará limitado a Fazer Nada até seu próximo turno.

Ao *final* do turno, você fará um teste de HT para tentar se recuperar. Se tiver sucesso, ele vai se recuperar no final do turno, ou seja, continuará sem Fazer Nada neste turno, mas poderá agir normalmente no turno seguinte.

Defesa Ativa: Qualquer, penalizada em -4.

Movimento: Nenhum.

pág. MB364

Manobra

Ataque

Use esta manobra para fazer um ataque armado ou desarmado em combate corpo a corpo ou para utilizar uma arma de arremesso ou projétil em combate à distância.

Para ser usada no ataque, a arma precisa estar preparada. Se for um ataque desarmado ou uma arma corpo a corpo, o alvo terá de estar dentro do alcance. Se for uma arma à distância, o alvo terá de estar dentro da distância Max de tiro da arma.

Defesa Ativa: Qualquer.

Movimento: Passo. Você pode dar um passo e atacar ou atacar e dar um passo. Para percorrer uma distância maior e ainda atacar, opte por Ataque Total ou Avançar e Atacar.

pág. MB365

Manobra

Avançar e Atacar

Você se move da maneira descrita na manobra Deslocamento, mas, durante ou após o movimento, ele poderá fazer um único ataque, só que com pouca precisão.

Se for um ataque à distância, você sofrerá uma penalidade igual a -2, ou à Magnitude da arma, o que for pior.

Se for qualquer ataque corpo a corpo que não um encontrão, a penalidade será de -4 e o NH ajustado não poderá ser maior que 9.

Defesa Ativa: Somente Esquiva ou Bloqueio. Você não pode Aparar nem bater em retirada.

Movimento: Deslocamento completo.

pág. MB365

Manobra

Fintar

Você “finge” que vai atacar com uma arma corpo a corpo. Só poderá Fintar alguém se estiver *em condições* de atingir essa pessoa com um ataque corpo a corpo. Esta manobra *não* conta como ataque e não deixa a arma despreparada. Consulte a página MB365.

Defesa Ativa: Qualquer. Mas, se Fintar e, em seguida, Aparar com uma arma desbalanceada, você não poderá atacar no seu próximo turno, inutilizando a manobra Fintar.

Movimento: Passo.

pág. MB365

Manobra

Deslocamento

Você se move, mas não realiza nenhuma outra ação.

Poderá percorrer quantos metros quiser até, no máximo, seu valor de Deslocamento.

Defesa Ativa: Qualquer.

Movimento: Deslocamento completo.

pág. MB364



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA

Manobra

Deslocamento (Disparada)

Se correr *para a frente* durante dois turnos seguidos ou mais, receberá um bônus de movimentação a partir do segundo movimento. Acrescente 20% ao Deslocamento depois do primeiro turno (ignore frações). Quando em disparada, suponha que até mesmo os corredores mais lentos receberão pelo menos +1 no Deslocamento.

Defesa Ativa: Qualquer.

Movimento: Deslocamento completo acrescido do bônus.

pág. MB353

Manobra

Mudança de Posição

Esta manobra te permite alternar entre duas das “posições” válidas: *em pé, sentado, ajoelhado, rastejando, deitado de bruços e deitado de costas*. Não há como passar diretamente das posições deitado para em pé: você precisa passar primeiro pela posição rastejando, ajoelhado ou sentado. Os efeitos de cada posição encontram-se resumidos na pág. MB551.

Defesa Ativa: Qualquer. Com a exceção de *em pé*, as outras posturas penalizam as jogadas de defesa, mas também tornam você um alvo menor para os ataques à distância.

Movimento: Nenhum. Você não sai do lugar ao mudar de posição.

pág. MB364

Manobra

Preparar

Utilize a manobra Preparar para apanhar ou sacar *qualquer* objeto e prepará-lo para uso. Pode ser que você também precise usar uma manobra Preparar para recuperar o controle de uma arma desajeitada logo após um golpe ou para ajustar o alcance de uma arma longa.

É possível usar a manobra Preparar para realizar outras ações físicas além de lutar, como abrir ou fechar uma porta. Atividades contínuas podem exigir várias manobras Preparar consecutivas.

Defesa Ativa: Qualquer.

Movimento: Passo.

pág. MB366

Manobra

Apontar

Especifique o alvo e a arma que está apontando. Se usar a *mesma* arma para fazer um Ataque ou Ataque Total contra o *mesmo* alvo logo em seguida à manobra Apontar, você terá um bônus na jogada de ataque. Acrescente a Precisão (Prec) da arma ao seu NH.

Se firmar uma besta ou arma de fogo, você terá um bônus adicional de +1 na Precisão.

Se sofrer uma lesão enquanto Apontar, você terá de passar num teste de Vontade para não perder a pontaria.

Defesa Ativa: Qualquer, mas o uso de uma Defesa Ativa atrapalhará a manobra Apontar e você perderá todos os bônus acumulados.

Movimento: Passo.

pág. MB364

Manobra

Avaliar

Especifique um oponente visível e que esteja perto o bastante para receber um ataque desarmado ou um ataque com uma arma corpo a corpo já preparada, ou então para ser alcançado com uma única manobra Avançar e Atacar. A manobra Avaliar concederá +1 de bônus no NH se o objetivo for um Ataque, um Ataque Total, Fintar, ou Avançar e Atacar.

É possível realizar várias manobras Avaliar consecutivas, sendo o bônus máximo de +3.

Defesa Ativa: Qualquer. Não atrapalha a avaliação.

Movimento: Passo.

pág. MB364

Manobra

Concentrar

Você se *concentra* em uma atividade mental, que pode ser operar uma mágica, usar uma perícia psíquica, fazer um teste de Sentidos ou qualquer outra ação similar.

Algumas atividades exigem que se realize a manobra Concentrar durante vários segundos. Se for obrigado a usar uma defesa ativa, se for nocauteado, sofrer uma lesão ou se distrair antes de terminar, você terá de fazer um teste de Vontade-3. No caso de um fracasso, perderá a concentração e terá de recomeçar.

Defesa Ativa: Qualquer, mas consulte a descrição acima. Movimento: Passo.

pág. MB366

Manobra

Aguardar

Você não faz nada, *a não ser que* um determinado fato especificado de antemão aconteça antes do seu próximo turno. Se for o caso, você poderá transformar a manobra Aguardar em Ataque, Ataque Total, Fintar ou Preparar.

Defesa Ativa: Poderá se defender normalmente enquanto estiver aguardando ou depois de ativada a manobra Aguardar. Se você se defender, não poderá transformar Aguardar em Ataque Total.

Movimento: Nenhum até a ativação da manobra Aguardar. Depois, poderá se mover de acordo com a manobra especificada.

pág. MB366

Manobra

Ataque Total (À Distância) (Determinado)

Você ataca um oponente qualquer com uma arma preparada, sem fazer nenhum esforço para se defender dos ataques inimigos. *Determinado:* Faz um único ataque com um bônus de +1.

Defesa Ativa: Não poderá usar *nenhuma defesa ativa* até seu próximo turno.

Movimento: Pode se mover até metade do seu Deslocamento, mas só para a frente.

pág. MB365



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA

Manobra

Ataque Total (Corpo a Corpo) (Determinado)

Você ataca um oponente qualquer com uma arma preparada, sem fazer nenhum esforço para se defender dos ataques inimigos.
Determinado: Faz um único ataque com um bônus de +4.

Defesa Ativa: Não poderá usar *nenhuma defesa ativa* até seu próximo turno.

Movimento: Pode se mover até metade do seu Deslocamento, mas só para a frente.

pág. MB365

Manobra

Ataque Total (Corpo a Corpo) (Duplo)

Você ataca um oponente qualquer com uma arma preparada, sem fazer nenhum esforço para se defender dos ataques inimigos.
Duplo: Você fará dois ataques contra um mesmo oponente se tiver duas armas preparadas ou uma arma que não precisa ser preparada depois de usada. Os ataques com uma segunda arma empunhada na mão inábil sofrem a costumeira penalidade de -4.

Defesa Ativa: Não poderá usar *nenhuma defesa ativa* até seu próximo turno.

Movimento: Pode se mover até metade do seu Deslocamento, mas só para a frente.

pág. MB365

Manobra

Ataque Total (Corpo a Corpo) (Forte)

Você ataca um oponente qualquer com uma arma preparada, sem fazer nenhum esforço para se defender dos ataques inimigos.
Forte: Você faz um único ataque com o NH habitual. Se tiver sucesso, causará +2 pontos de dano (ou +1 ponto de dano por dado, o que for melhor). Só se aplica a ataques corpo a corpo que causam dano por GdP ou GeB com base na ST.

Defesa Ativa: Não poderá usar *nenhuma defesa ativa* até seu próximo turno.

Movimento: Pode se mover até metade do seu Deslocamento, mas só para a frente.

pág. MB365

Manobra

Ataque Total (Corpo a Corpo) (Fintar)

Você ataca um oponente qualquer com uma arma preparada, sem fazer nenhum esforço para se defender dos ataques inimigos.
Fintar: Você usa a manobra Fintar e, em seguida, faz um ataque contra o mesmo oponente. Fintar se aplica a esse ataque, e não àquele que você faria no turno seguinte.

Defesa Ativa: Não poderá usar *nenhuma defesa ativa* até seu próximo turno.

Movimento: Pode se mover até metade do seu Deslocamento, mas só para a frente.

pág. MB365

Manobra

Ataque Total (À Distância) (Fogo de Retenção)

Você ataca um oponente qualquer com uma arma preparada, sem fazer nenhum esforço para se defender dos ataques inimigos.
Fogo de Retenção: Você usa o turno *inteiro* para cobrir uma área com disparos sucessivos de uma arma automática. Esta manobra só poderá ser usada se a arma tiver CdT 5+. Os efeitos do fogo de retenção são descritos na pág. MB409.

Defesa Ativa: Não poderá usar *nenhuma defesa ativa* até seu próximo turno.

Movimento: Pode se mover até metade do seu Deslocamento, mas só para a frente.

pág. MB365

Manobra

Defesa Total (Aparar Aumentado)

Aparar Aumentado: Acrescente +2 ao Aparar. Esse bônus vai durar até o próximo turno do personagem.

Defesa Ativa: Aparar recebe um bônus de +2.

Movimento: Passo.

pág. MB366

Manobra

Defesa Total (Bloqueio Aumentado)

Bloqueio Aumentado: Acrescente +2 ao Bloqueio. Esse bônus vai durar até o próximo turno do personagem.

Defesa Ativa: Bloqueio recebe um bônus de +2.

Movimento: Passo.

pág. MB366

Manobra

Defesa Total (Esquiva Aumentada)

Esquiva Aumentada: Acrescente +2 à Esquiva. Esse bônus vai durar até o próximo turno do personagem.

Defesa Ativa: Esquiva recebe um bônus de +2.

Movimento: Você poderá se mover até metade do seu Deslocamento.

pág. MB366



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

OPÇÃO DE ATAQUE



Fichas de Combate

OPÇÃO DE ATAQUE



Fichas de Combate

OPÇÃO DE ATAQUE



Fichas de Combate

OPÇÃO DE ATAQUE

Manobra

Defesa Total (Dupla)

Defesa Dupla: Você aplica duas defesas ativas *diferentes* ao mesmo ataque. Se fracassar na primeira jogada de defesa contra o ataque, o personagem poderá tentar a outra defesa.

Defesa Ativa: Pode escolher qualquer uma das defesas ativas válidas e receber o benefício descrito acima.

Movimento: Passo.

pág. MB366

Manobra

Aguardar (Disparo de Oportunidade)

Se possuir uma arma de combate à distância, você pode observar uma área específica e atacar assim que um alvo aparecer. Caso aconteça, você *deve* atacá-lo *imediatamente*.

A área vigiada (em hexágonos) impõe uma penalidade ao seu ataque: 1: 0; 2: -1; 3-4: -2; 5-6: -3; 7-10: -4; 11+: -5. É possível especificar que atacará o primeiro alvo que cruzar uma *linha*, com -2.

Não é possível usar o bônus de Apontar, *a menos* que esteja observando *um único* hexágono.

Discriminação do alvo: Se você especificar que não quer atacar *automaticamente*, o MJ fará um teste de Visão quando um alvo aparecer, e dirá quem você *acha* que é. Isso impõe um -2 adicional.

pág. MB390

Manobra

Ataque Súbito (À Distância)

Um Ataque Súbito uma manobra especial de Ataque na qual você sai da cobertura, não se move mais do que *um* hexágono, faz um ataque à distância e retorna à cobertura em *um turno*. Isso é possível com qualquer arma de arremesso, arma de fogo ou besta, mas *não* com arco ou funda.

Você não pode Apontar em um Ataque Súbito, e há uma penalidade adicional de -2 para acertar.

Observação: Quando você sai da cobertura para atacar, qualquer um que tenha como alvo seu hexágono com Disparo de Oportunidade pode atacá-lo. Nesse caso, sua única defesa ativa é uma Esquiva.

pág. MB390

Manobra

Empurrão

Você pode empurrar um inimigo com um ou ambos os braços. Faça um teste contra DX ou Sumô para acertar. Seu inimigo pode fazer um Bloqueio, Esquiva, ou Aparar.

Se o alvo for atingido, faça a avaliação de dano como GdP por contusão — com -1 por dado, se você usou apenas uma mão — e *dobre* o resultado.

Esse ataque resulta em projeção, nunca em lesões físicas.

pág. MB372

Opção de Ataque

Encontrão

Exige uma manobra de Ataque, Ataque Total ou Avançar e Atacar. Faça um teste contra DX, Briga, ou Sumô para atingir. As penalidades por Avançar e Atacar não se aplicam. Se seu inimigo se esquivar, você deve se mover pelo menos 2 metros além dele se tiver movimento suficiente.

Se você atingir, você e seu inimigo infligem dano por contusão um no outro igual a $(PV \times \text{velocidade})/100$. Se sua avaliação de dano for igual ou maior que a do seu inimigo, ele deve fazer um teste de DX ou cairá. Você o derruba automaticamente se sua avaliação for o dobro ou maior. Se a avaliação dele for o dobro da sua ou mais, você é quem cai.

Leia a descrição para opções específicas.

pág. MB371

Opção de Ataque

Ataque com Duas Armas

Se possuir ao menos duas mãos, você pode atacar com as duas ao mesmo tempo usando uma manobra Atacar.

Cada mão pode realizar um ataque desarmado, ou com uma arma de combate corpo a corpo, pistola, ou uma arma de duas mãos (se sua ST permitir). Cada ataque sofre uma penalidade de -4, com outros -4 (total -8) para a mão inábil. As técnicas Ataque com Duas Armas (MB230) e Treino em Armas na Mão Inábil (MB232) podem reduzi-la. Faça um teste para cada mão. Pode-se atacar um ou dois alvos — mas para atacar dois inimigos com ataques corpo a corpo, eles devem estar no alcance. Se você direcionar os dois ataques em um único oponente, ele defende com -1.

Caso tenha Ataques Adicionais, você pode “trocar” apenas um de seus ataques por um Ataque com Duas Armas.

pág. MB417

Opção de Ataque

Ataque Enganoso (Corpo a Corpo)

Você pode designar qualquer ataque corpo a corpo como “enganoso” *antes* de fazer o teste para acertar.

Para cada penalidade de -2 que você impõe em seu próprio NH, seu inimigo sofre uma penalidade de -1 em suas defesas ativas contra *este* ataque. Você *não* pode reduzir para seu nível de habilidade efetivo abaixo de 10 com um Ataque Enganoso.

Observação: O Mestre pode optar por acelerar o jogo limitando os Ataques Enganosos a um redutor de -4 ao NH, impondo ao alvo -2 em suas defesas ativas.

pág. MB369

Opção de Ataque

Golpe Rápido (Corpo a Corpo)

Um golpe rápido é um ataque corpo a corpo executado com rapidez suficiente para que você possa fazer um ataque adicional dentro do mesmo turno.

Você deve realizar uma manobra de Ataque ou Ataque Total e deve usar uma arma preparada para fazer o ataque adicional. Faça dois ataques, ambos com um redutor de -6 no NH. Você pode atingir oponentes distintos dessa maneira.

Se você já tiver ataques adicionais, por qualquer motivo, você pode substituir um deles por dois ataques com um redutor de -6.

A penalidade pode cair pela metade (-3) se você tiver as vantagens Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre, ou se optar por um Esforço Adicional em Cobate: Rajada de Golpes.

pág. MB370

GURPS®

Fichas de Combate

OPÇÃO DE DEFESA ATIVA

GURPS®

Fichas de Combate

OPÇÃO DE ATAQUE

GURPS®

Fichas de Combate

OPÇÃO DE DEFESA ATIVA

GURPS®

Fichas de Combate

OPÇÃO DE DEFESA ATIVA

GURPS®

Fichas de Combate

OPÇÃO DE DEFESA ATIVA

GURPS®

Fichas de Combate

OPÇÃO DE DEFESA ATIVA

GURPS®

Fichas de Combate

OPÇÃO DE DEFESA ATIVA

Opção de Ataque

Esforço Adicional em Combate

Você pode gastar PF para essas opções antes de fazer sua jogada de ataque.

Rajada de Golpes: Reduza pela metade a penalidade para Golpe Rápido gastando 1 PF por ataque.

Golpes Poderosos: Receba o bônus de dano de um Ataque Total (Forte) sem sacrificar suas defesas gastando 1 PF por ataque.

Rajada de Golpes e Golpes Poderosos não podem ser combinados e se limitam à manobra de Ataque.

pág. MB357

Opção de Defesa Ativa

Esquiva e Queda

Sob fogo, beije o chão!

Você pode se jogar ao chão ao se esquivar, recebendo um bônus de +3 em Esquiva.

“Esquiva e queda” é semelhante à retirada, mas só funciona contra ataques à *distância*. Também tem um inconveniente: deixa o personagem deitado no chão.

pág. MB377

Opção de Defesa Ativa

Retirada

A retirada não é uma defesa separada, e sim uma opção que pode ser usada em conjunto com *qualquer* defesa ativa contra um ataque corpo a corpo.

Para tanto, você precisa se afastar do atacante e, como se fosse um passo normal, mover-se pelo menos 1 metro, mas não mais que 1/10 do seu Deslocamento.

A retirada concede um bônus de +1 ao Bloqueio, +1 ao Aparar e +3 à Esquiva.

Exceção: Aparar usando Boxe, Caratê, Judô ou qualquer perícia de esgrima, a retirada concederá +3 na jogada de defesa.

pág. MB377

Opção de Defesa Ativa

Esforço Adicional em Combate

Você pode gastar PF para essa opção antes de fazer sua jogada de defesa.

Defesa Exaltada: Gaste 1 PF para receber um bônus de +2 em uma única jogada de defesa ativa. Não pode ser usado se você escolheu a manobra Ataque Total.

pág. MB357

Opção de Defesa Ativa

Esquiva Acrobática

Se você gastou pelo menos um ponto na perícia Acrobacia, você pode usar esta opção *uma vez* durante seu turno.

Faça um teste de Acrobacia antes de tentar seu teste de Esquiva. (Se estiver voando, em vez disso, faça o teste de Acrobacia Aérea.) Em caso de *sucesso*, você recebe um bônus +2 no teste de Esquiva. Em caso de *fracasso*, você recebe uma penalidade de -2 na Esquiva.

Você *pode* combinar esta opção com um Retirada.

pág. MB375

Opção de Defesa Ativa

Esquiva Altruísta

Você pode defender um amigo se jogando no caminho de um ataque contra ele. Você deve estar perto o suficiente para se interpor entre seu amigo e seu agressor dando apenas *um passo*.

Anuncie isso depois que o inimigo fizer sua jogada de ataque, mas *antes* que seu amigo tente sua jogada de defesa.

Faça um teste para Esquiva, exceto que você não pode combinar com uma retirada. Em caso de *sucesso*, você é atingido pelo ataque. Em caso de *fracasso*, seu amigo ainda pode fazer seu teste normal de defesa.

Nos dois casos, você não poderá fazer uma retirada se for atacado antes do seu próximo turno.

pág. MB375

Opção de Defesa Ativa

Esquiva e Queda Altruísta

Você pode usar esquiva e queda em conjunto com esquiva altruísta para proteger um amigo a até *um passo* de você. Em caso de sucesso, os dois terminam a ação deitados e *vocês* sofrem o golpe. Se a margem de sucesso for 3 ou maior, *nenhum* de vocês será atingido!

Você também pode usar uma esquiva e queda altruísta para se lançar contra um explosivo. Em caso de sucesso, trate o efeito da explosão como uma explosão de contato (pág. MB415).

pág. MB377



Fichas de Combate

AÇÃO LIVRE



Fichas de Combate

AÇÃO LIVRE



Fichas de Combate

AÇÃO LIVRE



Fichas de Combate

AÇÃO LIVRE

Ação Livre

Deixar Cair um Item

Um personagem pode deixar cair qualquer objeto “preparado” a qualquer momento durante uma manobra. Se ele estiver se movendo, pode deixar o objeto cair em qualquer lugar ao seu alcance ao longo do deslocamento.

pág. MB363

Ação Livre

Manter Mágicas ou Poderes Psíquicos

Enquanto o personagem estiver ativo, ele pode manter uma mágica ou poder psíquico contínuo, independente do que mais estiver fazendo.

pág. MB363

Ação Livre

Agachar

Se estiver em pé, você terá a opção de se agachar *no início* do seu turno, tornando-se um alvo menor para os ataques à distância, mas isso o deixará mais lento. Agachado, não é possível fazer uma disparada.

Você, já agachado, pode se levantar com uma ação livre no início do seu turno.

Ataque: -2

Alvo: -2

Defesa: Normal.

Movimento: 2/3 do normal.

pág. MB363

Ação Livre

Falar

O personagem *sempre* pode falar. Se o Mestre quiser ser realístico, ele deve permitir somente uma frase por segundo... mas normalmente é mais divertido ignorar esta limitação!

pág. MB363



Fichas de Combate

CONDIÇÃO



Fichas de Combate

CONDIÇÃO



Fichas de Combate

CONDIÇÃO



Fichas de Combate

CONDIÇÃO

Condição

Menos de 1/3 dos PV

Você cambaleia por causa dos ferimentos. Reduza pela *metade* seu Deslocamento e sua Esquiva atuais (arredondando para cima).

pág. MB419

Condição

0 PF ou Menos

Você está à beira de um colapso. Se sofrer mais fadiga, cada PF perdido também resultará na perda de 1 PV. Para fazer qualquer coisa diferente de conversar ou descansar, você precisa fazer um teste de Vontade.

Em caso de *sucesso*, você age normalmente. Você ainda pode usar PF para operar mágicas, etc., e se estiver se afogando, pode continuar buscando ar. Em caso de *fracasso*, cai por esgotamento, incapacitado, e não pode fazer mais nada até alcançar um valor positivo de PF. Numa *falha crítica*, você deve fazer imediatamente um teste de HT. Se fracassar, sofre uma parada cardíaca. Em **-1×PF**, o limite, você perde a consciência.

pág. MB426

Condição

0 PV ou Menos

Você corre o risco de desmaiar a qualquer hora.

Faça um teste de HT no início do seu próximo turno, com uma penalidade de -1 para cada *múltiplo inteiro* negativo de seu PVInicial (ex.: $-2 \times PV = -2$; $-4 \times PV = -4$).

Se tiver sucesso, ele poderá agir normalmente, mas terá de refazer o teste a *cada turno* para continuar agindo.

Se fracassar, o personagem ficará inconsciente.

pág. MB419

Condição

Ferimento Grave

A lesão que, *sozinha*, causa a perda de mais da *metade* do PVI inicial do personagem é um “ferimento grave”.

Você terá de tentar imediatamente um teste de HT para não ser nocauteado ou atordado. Se tiver sucesso, não sofrerá penalidade alguma, além do choque habitual (pág. MB419). Se fracassar, ficará atordado, cairá no chão (se já não estava deitado) e deixará cair qualquer coisa que estiver segurando. Se fracassar por uma margem de 5 ou mais ou sofrer uma falha crítica, você perderá a consciência!

pág. MB420



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

CONDIÇÃO

Manobra

Fazer Nada

Se você for atacado antes de ter a chance de escolher uma manobra — geralmente no início do combate —, suponha que esteja realizando a manobra Fazer Nada.

Defesa Ativa: Qualquer.

Movimento: Nenhum.

pág. MB364

Manobra

Fazer Nada (Atordoadado)

As defesas ativas sofrem uma penalidade de -4 e você não pode bater em retirada. Ficarão limitado a Fazer Nada até seu próximo turno.

Ao *final* do turno, você fará um teste de HT para tentar se recuperar. Se tiver sucesso, ele vai se recuperar no final do turno, ou seja, continuará sem Fazer Nada neste turno, mas poderá agir normalmente no turno seguinte.

Defesa Ativa: Qualquer, penalizada em -4.

Movimento: Nenhum.

pág. MB364

Condição

Menos de 1/3 dos PF

Você está muito cansado. Divida seu Deslocamento, Esquiva e ST pela metade (arredondado para cima). Isso não afeta as características baseadas na ST, como PV e dano.

pág. MB426

Manobra

Fazer Nada (Atordoamento Mental ou Surpreso)

As defesas ativas sofrem uma penalidade de -4 e você não pode bater em retirada. Ficarão limitado a Fazer Nada até seu próximo turno.

Ao *final* do turno, você fará um teste de IQ para tentar se recuperar. Se tiver sucesso, ele vai se recuperar no final do turno, ou seja, continuará sem Fazer Nada neste turno, mas poderá agir normalmente no turno seguinte.

Defesa Ativa: Qualquer, penalizada em -4.

Movimento: Nenhum.

pág. MB364



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA

Manobra

Avançar e Atacar

Você se move da maneira descrita na manobra Deslocamento, mas, durante ou após o movimento, ele poderá fazer um único ataque, só que com pouca precisão.

Se for um ataque à distância, você sofrerá uma penalidade igual a -2, ou à Magnitude da arma, o que for pior.

Se for qualquer ataque corpo a corpo que não um encontro, a penalidade será de -4 e o NH ajustado não poderá ser maior que 9.

Defesa Ativa: Somente Esquiva ou Bloqueio. Você não pode Aparar nem bater em retirada.

Movimento: Deslocamento completo.

pág. MB365

Manobra

Deslocamento

Você se move, mas não realiza nenhuma outra ação.

Poderá percorrer quantos metros quiser até, no máximo, seu valor de Deslocamento.

Defesa Ativa: Qualquer.

Movimento: Deslocamento completo.

pág. MB364

Manobra

Ataque

Use esta manobra para fazer um ataque armado ou desarmado em combate corpo a corpo ou para utilizar uma arma de arremesso ou projétil em combate à distância.

Para ser usada no ataque, a arma precisa estar preparada. Se for um ataque desarmado ou uma arma corpo a corpo, o alvo terá de estar dentro do alcance. Se for uma arma à distância, o alvo terá de estar dentro da distância Max de tiro da arma.

Defesa Ativa: Qualquer.

Movimento: Passo. Você pode dar um passo e atacar ou atacar e dar um passo. Para percorrer uma distância maior e ainda atacar, opte por Ataque Total ou Avançar e Atacar.

pág. MB365

Manobra

Fintar

Você “finge” que vai atacar com uma arma corpo a corpo. Só poderá Fintar alguém se estiver *em condições* de atingir essa pessoa com um ataque corpo a corpo. Esta manobra *não* conta como ataque e não deixa a arma despreparada. Consulte a *pág. MB365*.

Defesa Ativa: Qualquer. Mas, se Fintar e, em seguida, Aparar com uma arma desbalanceada, você não poderá atacar no seu próximo turno, inutilizando a manobra Fintar.

Movimento: Passo.

pág. MB365



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA

Manobra

Mudança de Posição

Esta manobra te permite alternar entre duas das “posições” válidas: *em pé, sentado, ajoelhado, rastejando, deitado de bruços e deitado de costas*. Não há como passar diretamente das posições deitado para em pé: você precisa passar primeiro pela posição rastejando, ajoelhado ou sentado. Os efeitos de cada posição encontram-se resumidos na pág. MB551.

Defesa Ativa: Qualquer. Com a exceção de *em pé*, as outras posturas penalizam as jogadas de defesa, mas também tornam você um alvo menor para os ataques à distância.

Movimento: Nenhum. Você não sai do lugar ao mudar de posição.

pág. MB364

Manobra

Apontar

Especifique o alvo e a arma que está apontando. Se usar a *mesma* arma para fazer um Ataque ou Ataque Total contra o *mesmo* alvo logo em seguida à manobra Apontar, você terá um bônus na jogada de ataque. Acrescente a Precisão (Prec) da arma ao seu NH.

Se firmar uma besta ou arma de fogo, você terá um bônus adicional de +1 na Precisão.

Se sofrer uma lesão enquanto Apontar, você terá de passar num teste de Vontade para não perder a pontaria.

Defesa Ativa: Qualquer, mas o uso de uma Defesa Ativa atrapalhará a manobra Apontar e você perderá todos os bônus acumulados.

Movimento: Passo.

pág. MB364

Manobra

Deslocamento (Disparada)

Se correr *para a frente* durante dois turnos seguidos ou mais, receberá um bônus de movimentação a partir do segundo movimento. Acrescente 20% ao Deslocamento depois do primeiro turno (ignore frações). Quando em disparada, suponha que até mesmo os corredores mais lentos receberão pelo menos +1 no Deslocamento.

Defesa Ativa: Qualquer.

Movimento: Deslocamento completo acrescido do bônus.

pág. MB353

Manobra

Preparar

Utilize a manobra Preparar para apanhar ou sacar *qualquer* objeto e prepará-lo para uso. Pode ser que você também precise usar uma manobra Preparar para recuperar o controle de uma arma desajeitada logo após um golpe ou para ajustar o alcance de uma arma longa.

É possível usar a manobra Preparar para realizar outras ações físicas além de lutar, como abrir ou fechar uma porta. Atividades contínuas podem exigir várias manobras Preparar consecutivas.

Defesa Ativa: Qualquer.

Movimento: Passo.

pág. MB366



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA

Manobra

Concentrar

Você se *concentra* em uma atividade mental, que pode ser operar uma mágica, usar uma perícia psíquica, fazer um teste de Sentidos ou qualquer outra ação similar.

Algumas atividades exigem que se realize a manobra Concentrar durante vários segundos. Se for obrigado a usar uma defesa ativa, se for nocauteado, sofrer uma lesão ou se distrair antes de terminar, você terá de fazer um teste de Vontade-3. No caso de um fracasso, perderá a concentração e terá de recomeçar.

Defesa Ativa: Qualquer, mas consulte a descrição acima. Movimento: Passo.

pág. MB366

Manobra

Ataque Total (À Distância) (Determinado)

Você ataca um oponente qualquer com uma arma preparada, sem fazer nenhum esforço para se defender dos ataques inimigos. *Determinado:* Faz um único ataque com um bônus de +1.

Defesa Ativa: Não poderá usar *nenhuma defesa ativa* até seu próximo turno.

Movimento: Pode se mover até metade do seu Deslocamento, mas só para a frente.

pág. MB365

Manobra

Avaliar

Especifique um oponente visível e que esteja perto o bastante para receber um ataque desarmado ou um ataque com uma arma corpo a corpo já preparada, ou então para ser alcançado com uma única manobra Avançar e Atacar. A manobra Avaliar concederá +1 de bônus no NH se o objetivo for um Ataque, um Ataque Total, Fintar, ou Avançar e Atacar.

É possível realizar várias manobras Avaliar consecutivas, sendo o *bônus máximo* de +3.

Defesa Ativa: Qualquer. Não atrapalha a avaliação.
Movimento: Passo.

pág. MB364

Manobra

Aguardar

Você não faz nada, *a não ser que* um determinado fato especificado de antemão aconteça antes do seu próximo turno. Se for o caso, você poderá transformar a manobra Aguardar em Ataque, Ataque Total, Fintar ou Preparar.

Defesa Ativa: Poderá se defender normalmente enquanto estiver aguardando ou depois de ativada a manobra Aguardar. Se você se defender, não poderá transformar Aguardar em Ataque Total.

Movimento: Nenhum até a ativação da manobra Aguardar. Depois, poderá se mover de acordo com a manobra especificada.

pág. MB366



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA

Manobra

Ataque Total (Corpo a Corpo) (Duplo)

Você ataca um oponente qualquer com uma arma preparada, sem fazer nenhum esforço para se defender dos ataques inimigos.

Duplo: Você fará dois ataques contra um mesmo oponente se tiver duas armas preparadas ou uma arma que não precisa ser preparada depois de usada. Os ataques com uma segunda arma empunhada na mão inábil sofrem a costureira penalidade de -4.

Defesa Ativa: Não poderá usar *nenhuma defesa ativa* até seu próximo turno.

Movimento: Pode se mover até metade do seu Deslocamento, mas só para a frente.

pág. MB365

Manobra

Ataque Total (Corpo a Corpo) (Fintar)

Você ataca um oponente qualquer com uma arma preparada, sem fazer nenhum esforço para se defender dos ataques inimigos.

Fintar: Você usa a manobra Fintar e, em seguida, faz um ataque contra o mesmo oponente. Fintar se aplica a esse ataque, e não àquele que você faria no turno seguinte.

Defesa Ativa: Não poderá usar *nenhuma defesa ativa* até seu próximo turno.

Movimento: Pode se mover até metade do seu Deslocamento, mas só para a frente.

pág. MB365

Manobra

Ataque Total (Corpo a Corpo) (Determinado)

Você ataca um oponente qualquer com uma arma preparada, sem fazer nenhum esforço para se defender dos ataques inimigos.

Determinado: Faz um único ataque com um bônus de +4.

Defesa Ativa: Não poderá usar *nenhuma defesa ativa* até seu próximo turno.

Movimento: Pode se mover até metade do seu Deslocamento, mas só para a frente.

pág. MB365

Manobra

Ataque Total (Corpo a Corpo) (Forte)

Você ataca um oponente qualquer com uma arma preparada, sem fazer nenhum esforço para se defender dos ataques inimigos.

Forte: Você faz um único ataque com o NH habitual. Se tiver sucesso, causará +2 pontos de dano (ou +1 ponto de dano por dado, o que for melhor). Só se aplica a ataques corpo a corpo que causam dano por GdP ou GeB com base na ST.

Defesa Ativa: Não poderá usar *nenhuma defesa ativa* até seu próximo turno.

Movimento: Pode se mover até metade do seu Deslocamento, mas só para a frente.

pág. MB365



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA

Manobra

Defesa Total (Aparar Aumentado)

Aparar Aumentado: Acrescente +2 ao Aparar. Esse bônus vai durar até o próximo turno do personagem.

Defesa Ativa: Aparar recebe um bônus de +2.

Movimento: Passo.

pág. MB366

Manobra

Defesa Total (Esquiva Aumentada)

Esquiva Aumentada: Acrescente +2 à Esquiva. Esse bônus vai durar até o próximo turno do personagem.

Defesa Ativa: Esquiva recebe um bônus de +2.

Movimento: Você poderá se mover até metade do seu Deslocamento.

pág. MB366

Manobra

Ataque Total (À Distância) (Fogo de Retenção)

Você ataca um oponente qualquer com uma arma preparada, sem fazer nenhum esforço para se defender dos ataques inimigos.

Fogo de Retenção: Você usa o turno *inteiro* para cobrir uma área com disparos sucessivos de uma arma automática. Esta manobra só poderá ser usada se a arma tiver CdT 5+. Os efeitos do fogo de retenção são descritos na pág. MB409.

Defesa Ativa: Não poderá usar *nenhuma defesa ativa* até seu próximo turno.

Movimento: Pode se mover até metade do seu Deslocamento, mas só para a frente.

pág. MB365

Manobra

Defesa Total (Bloqueio Aumentado)

Bloqueio Aumentado: Acrescente +2 ao Bloqueio. Esse bônus vai durar até o próximo turno do personagem.

Defesa Ativa: Bloqueio recebe um bônus de +2.

Movimento: Passo.

pág. MB366



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA



Fichas de Combate

MANOBRA

Manobra

Aguardar (Disparo de Oportunidade)

Se possuir uma arma de combate à distância, você pode observar uma área específica e atacar assim que um alvo aparecer. Caso aconteça, você *deve* atacá-lo *imediatamente*.

A área vigiada (em hexágonos) impõe uma penalidade ao seu ataque: 1: 0; 2: -1; 3-4: -2; 5-6: -3; 7-10: -4; 11+: -5. É possível especificar que atacará o primeiro alvo que cruzar uma *linha*, com -2.

Não é possível usar o bônus de Apontar, *a menos* que esteja observando um *único* hexágono.

Discriminação do alvo: Se você especificar que não quer atacar *automaticamente*, o MJ fará um teste de Visão quando um alvo aparecer, e dirá quem você *acha* que é. Isso impõe um -2 adicional.

pág. MB390

Manobra

Empurrão

Você pode empurrar um inimigo com um ou ambos os braços. Faça um teste contra DX ou Sumô para acertar. Seu inimigo pode fazer um Bloqueio, Esquiva, ou Aparar.

Se o alvo for atingido, faça a avaliação de dano como GdP por contusão — com -1 por dado, se você usou apenas uma mão — e *dobre* o resultado.

Esse ataque resulta em projeção, nunca em lesões físicas.

pág. MB372

Manobra

Defesa Total (Dupla)

Defesa Dupla: Você aplica duas defesas ativas *diferentes* ao mesmo ataque. Se fracassar na primeira jogada de defesa contra o ataque, o personagem poderá tentar a outra defesa.

Defesa Ativa: Pode escolher qualquer uma das defesas ativas válidas e receber o benefício descrito acima.

Movimento: Passo.

pág. MB366

Manobra

Ataque Súbito (À Distância)

Um Ataque Súbito uma manobra especial de Ataque na qual você sai da cobertura, não se move mais do que *um* hexágono, faz um ataque à distância e retorna à cobertura em *um turno*. Isso é possível com qualquer arma de arremesso, arma de fogo ou besta, mas *não* com arco ou funda.

Você não pode Apontar em um Ataque Súbito, e há uma penalidade adicional de -2 para acertar.

Observação: Quando você sai da cobertura para atacar, qualquer um que tenha como alvo seu hexágono com Disparo de Oportunidade pode atacá-lo. Nesse caso, sua única defesa ativa é uma Esquiva.

pág. MB390



Fichas de Combate

OPÇÃO DE ATAQUE



Fichas de Combate

OPÇÃO DE ATAQUE



Fichas de Combate

OPÇÃO DE ATAQUE



Fichas de Combate

OPÇÃO DE ATAQUE

Opção de Ataque

Ataque com Duas Armas

Se possuir ao menos duas mãos, você pode atacar com as duas ao mesmo tempo usando uma manobra Atacar.

Cada mão pode realizar um ataque desarmado, ou com uma arma de combate corpo a corpo, pistola, ou uma arma de duas mãos (se sua ST permitir). Cada ataque sofre uma penalidade de -4, com outros -4 (total -8) para a mão inábil. As técnica Ataque com Duas Armas (MB230) e Treino em Armas na Mão Inábil (MB232) podem reduzi-la. Faça um teste para cada mão. Pode-se atacar um ou dois alvos — mas para atacar dois inimigos com ataques corpo a corpo, eles devem estar no alcance. Se você direcionar os dois ataques em um único oponente, ele defende com -1. Caso tenha Ataques Adicionais, você pode “trocar” apenas um de seus ataques por um Ataque com Duas Armas.

pág. MB417

Opção de Ataque

Golpe Rápido (Corpo a Corpo)

Um golpe rápido é um ataque corpo a corpo executado com rapidez suficiente para que você possa fazer um ataque adicional dentro do mesmo turno.

Você deve realizar uma manobra de Ataque ou Ataque Total e deve usar uma arma preparada para fazer o ataque adicional.

Faça dois ataques, ambos com um redutor de -6 no NH. Você pode atingir oponentes distintos dessa maneira.

Se você já tiver ataques adicionais, por qualquer motivo, você pode substituir um deles por dois ataques com um redutor de -6.

A penalidade pode cair pela metade (-3) se você tiver as vantagens Mestre de Armas ou Treinado por um Mestre, ou se optar por um Esforço Adicional em Cobate: Rajada de Golpes.

pág. MB370

Opção de Ataque

Encontro

Exige uma manobra de Ataque, Ataque Total ou Avançar e Atacar. Faça um teste contra DX, Briga, ou Sumô para atingir. As penalidades por Avançar e Atacar não se aplicam. Se seu inimigo se esquivar, você deve se mover pelo menos 2 metros além dele se tiver movimento suficiente.

Se você atingir, você e seu inimigo infligem dano por contusão um no outro igual a $(PV \times \text{velocidade})/100$. Se sua avaliação de dano for igual ou maior que a do seu inimigo, ele deve fazer um teste de DX ou cairá. Você o derruba automaticamente se sua avaliação for o dobro ou maior. Se a avaliação dele for o dobro da sua ou mais, você é quem cai.

Leia a descrição para opções específicas.

pág. MB371

Opção de Ataque

Ataque Enganoso (Corpo a Corpo)

Você pode designar qualquer ataque corpo a corpo como “enganoso” antes de fazer o teste para acertar.

Para cada penalidade de -2 que você impõe em seu próprio NH, seu inimigo sofre uma penalidade de -1 em suas defesas ativas contra *este* ataque. Você *não* pode reduzir para seu nível de habilidade efetivo abaixo de 10 com um Ataque Enganoso.

Observação: O Mestre pode optar por acelerar o jogo limitando os Ataques Enganosos a um redutor de -4 ao NH, imposito ao alvo -2 em suas defesas ativas.

pág. MB369



Fichas de Combate

OPÇÃO DE DEFESA ATIVA



Fichas de Combate

OPÇÃO DE DEFESA ATIVA



Fichas de Combate

OPÇÃO DE DEFESA ATIVA



Fichas de Combate

OPÇÃO DE ATAQUE

Opção de Defesa Ativa

Esquiva e Queda

Sob fogo, beije o chão!

Você pode se jogar ao chão ao se esquivar, recebendo um bônus de +3 em Esquiva.

“Esquiva e queda” é semelhante à retirada, mas só funciona contra ataques à *distância*. Também tem um inconveniente: deixa o personagem deitado no chão.

pág. MB377

Opção de Defesa Ativa

Esforço Adicional em Combate

Você pode gastar PF para essa opção antes de fazer sua jogada de defesa.

Defesa Exaltada: Gaste 1 PF para receber um bônus de +2 em uma única jogada de defesa ativa. Não pode ser usado se você escolheu a manobra Ataque Total.

pág. MB357

Opção de Ataque

Esforço Adicional em Combate

Você pode gastar PF para essas opções antes de fazer sua jogada de ataque.

Rajada de Golpes: Reduza pela metade a penalidade para Golpe Rápido gastando 1 PF por ataque.

Golpes Poderosos: Receba o bônus de dano de um Ataque Total (Forte) sem sacrificar suas defesas gastando 1 PF por ataque.

Rajada de Golpes e Golpes Poderosos não podem ser combinados e se limitam à manobra de Ataque.

pág. MB357

Opção de Defesa Ativa

Retirada

A retirada não é uma defesa separada, e sim uma opção que pode ser usada em conjunto com *qualquer* defesa ativa contra um ataque corpo a corpo.

Para tanto, você precisa se afastar do atacante e, como se fosse um passo normal, mover-se pelo menos 1 metro, mas não mais que 1/10 do seu Deslocamento.

A retirada concede um bônus de +1 ao Bloqueio, +1 ao Aparar e +3 à Esquiva.

Exceção: Aparar usando Boxe, Caratê, Judo ou qualquer perícia de esgrima, a retirada concederá +3 na jogada de defesa.

pág. MB377



Estas Fichas de Combate GURPS podem ser usadas para acelerar a escolha de ações dos Pds, facilitando a consulta às regras. Para mais detalhes, consulte o GURPS Módulo Básico e Personagens e Campanhas.



Fichas de Combate

OPÇÃO DE DEFESA ATIVA



Fichas de Combate

OPÇÃO DE DEFESA ATIVA



Fichas de Combate

OPÇÃO DE DEFESA ATIVA

Opção de Defesa Ativa

Esquiva Altruísta

Você pode defender um amigo se jogando no caminho de um ataque contra ele. Você deve estar perto o suficiente para se interpor entre seu amigo e seu agressor dando apenas *um passo*.

Anuncie isso depois que o inimigo fizer sua jogada de ataque, mas *antes* que seu amigo tente sua jogada de defesa.

Faça um teste para Esquiva, exceto que você não pode combinar com uma retirada. Em caso de *sucesso*, você é atingido pelo ataque. Em caso de *fracasso*, seu amigo ainda pode fazer seu teste normal de defesa.

Nos dois casos, você não poderá fazer uma retirada se for atacado antes do seu próximo turno.

pág. MB375

Opção de Defesa Ativa

Esquiva Acrobática

Se você gastou pelo menos um ponto na perícia Acrobacia, você pode usar esta opção *uma vez* durante seu turno.

Faça um teste de Acrobacia antes de tentar seu teste de Esquiva. (Se estiver voando, em vez disso, faça o teste de Acrobacia Aérea.) Em caso de *sucesso*, você recebe um bônus +2 no teste de Esquiva. Em caso de *fracasso*, você recebe uma penalidade de -2 na Esquiva.

Você *pode* combinar esta opção com um Retirada.

pág. MB375

GURPS

Fichas de Combate

Projetado por
Sean Punch

Arte da capa por
Bob Stevlic

Inspirado
pelas *Fichas
de Combate
GURPS*
originais de
Robert L. Beaver e
Andy Normansell

STEVE JACKSON GAMES

<http://t.me/modulobasico>



Opção de Defesa Ativa

Esquiva e Queda Altruísta

Você pode usar esquiva e queda em conjunto com esquiva altruísta para proteger um amigo a até *um passo* de você. Em caso de sucesso, os dois terminam a ação deitados e *you* sofre o golpe. Se a margem de sucesso for 3 ou maior, *nenhum* de vocês será atingido!

Você também pode usar uma esquiva e queda altruísta para se lançar contra um explosivo. Em caso de sucesso, trate o efeito da explosão como uma explosão de contato (pág. MB415).

pág. MB377